no.525
1996年9/1
ゲームマシン
アミューズメント通信
SEPTEMBER 1, 1996

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月２回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第３種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

カプコン、新作展で32ビット
CPSIIIを発表
画期的な低価格キャビネットも披露

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は八月七日、32ビットCPUを使った新システム基板「CPシステムIII」と、その第一弾ソフト「ウォーザード」を発表した。

これは同社プライベートショーとして八月七日に大阪の同社研究開発ビルで、八日に東京・新宿の住友ホールで披露されたもの。大阪会場に約四百人、東京会場に五百人のオペレーターら関係業者が参集した。

「CPシステム（CPS）III」は、これまでの16ビット「CPSII」と比べ機能的に大幅グレードアップしているが、CGポリゴンは使っていない。基本構成はメインボードとCD－ROMプレーヤー、CD－ROM、セキュリティカセットから成る。メインボードには32ビットCPUを増設可能なフラッシュメモリーなどを搭載し、マスクROMは使っていない。ソフトはCD－ROMとセキュリティカセットのセットで供給される。このカセットはオリジナルCD－ROMソフト以外は作動しないようにするためのもので、サブのCPUを搭載、メインボード上に差し込むようになっている。

「CPSIII」の詳しい仕様は公表していないが、「CPSII」に比べると機能的にCPU処理能力が四倍以上、データ量は約四倍とアップし、色数は十六倍の三万二千七百六十八色表示できるほか、多くの特殊エフェクトが加わった。また消費電力は約半分になる。

この第一弾ソフト「ウォーザード」は格闘ゲームで、戦いによって成長させたキャラをパスワードで記憶させ、次回のプレイでスタート時から成長したキャラを使えるというシステムに特徴がある。ただしプレイヤーキャラ（四種類）は一人用でモンスター（九種類）と戦わないと成長できず、二人同時プレイでは成長しない。つまり一人用でどれだけ成長させるかが二人対戦プレイ時の勝敗の分かれ目ともなる。同ゲームソフトは「CPSIII」基板とのセットで十月発売予定。価格未定。

同第二弾として「ストリートファイターIII」を年末発売の予定で開発を進めており、同ショーではデモ画面のみ紹介された。同ゲームについて辻本社長は、「当初はCGポリゴンを使い開発する予定だったが、今年五月に開発計画を変更した。『CPSIII』でCG技術を含ませ開発したが、スクリーンイメージのクオリティーが従来のゲームより劣るため、クオリティーが高くなるまでシステムとしては使わないことにした」としている。

なお同社CGゲームは「プレイステーション」基板をもとにしたCG基板があり、第一作「スターグラディエイター」に続く二作目を開発中としている。またこれらとは別に、同社オリジナルのCG基板システムも開発中とのこと。

同ショーではこのほか、「CPSII」第十八弾となる「ストリートファイター・ゼロ2アルファ」（本号「話題のマシン」参照）を発表。システム基板は「CPSII」と「CPSIII」を並行して進めていくことを示した。

また新ミディ型TVゲームキャビネット「インプレス」を披露。これはOP価格十四万八千円とこれまでにない低価格を実現したもので、来場者を驚かせた。二十九ｲﾝﾁ高解像度モニターを搭載し、メンテナンスが簡単なこと、上下に分割して運搬できることなどが特徴で、「Qサウンド」にも対応している。十月発売予定。

同社によると、これは中国の福建省で生産中とのこと。

以上のほか景品の新作として、Tシャツやキーホルダーなどを展示した。

画期的なキャビネット「インプレス」

新システム基板「CPSIII」。左側のメインボードと右側のCD―ROMプレーヤーを組み合わせる

カプコン新作展。上は東京会場、下は大阪会場でのようす

北海道のオペレーター
スガイ、9月店頭公開
54年設立、78年からゲーム場経営に参入

有力オペレーター会社、㈱スガイ・エンタテインメント（本社札幌、鈴木保男社長）の株式が、九月十一日付で店頭公開されることになった。日本証券業協会が七月三十一日に明らかにした。

同社は五四年（昭和二十九年）映画館経営の須貝興行㈱として須貝富安現会長が設立。六四年ボウリング場経営、七八年ゲーム場経営、八九年カラオケスタジオ経営をそれぞれ開始した。九三年七月に大型AMビル「スガイディノス」、今年四月にSCとの複合AM施設「スガイティネ」をオープンした。今年四月に現社名に変更した。

九六年三月の売上高は前年比一・〇%減の七十億六千四百万円、経常利益は二三・九%増の七億七千万円、当期利益は一二・二%増の二億八千二百万円。

部門別売上高はゲーム場が前年比三・六%減の三十億七千六百万円、ボウリング場が四・九%減の二十一億九千三百万円、カラオケスタジオが二・一%増の五億三千九百万円、その他AM施設が一〇七・四%増の三億四千万円、映画興行が五・二%減の八億四千百万円、その他が二三・一%増の七千二百万円となっている。

これまでの発行済株式は三百九十万三千五百株（額面五十円）、資本金は四億九千八百七十七万五千円。株式公開に伴い四十万株を公募発行する予定。主幹事は大和証券。

「パズルボブル3」の画面
デザインを公募
タイトー、直営店を通じ

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）はこのほど、今秋発売予定の業務用TVゲーム「パズルボブル3」のゲーム画面アイデアを、広く一般から募集し、優秀作を実際のゲームのラウンドデザインに採用することにした。

これは「レッツメイク・パズルボブル」のキャッチフレーズで進められるもので、タイトー直営店で配布される専用応募ハガキで八月二十日まで募集する。募集内容は「パズルボブル3」パズルモードのラウンドデザイン（画面のアイデア）で、専用応募ハガキにはあらかじめ基本的なパターンと、八色の色指定方法が印刷されている。

応募作品を同社で選考し、優秀作など決める。優秀賞は約二十名を予定、ラウンドデザインを採用するほか、製作スタッフ認定証、スタッフ編集資料集、特製Tシャツを贈る。また「パズボブ賞」（百名）に特製Tシャツを贈る。

同社ではラウンドデザイン制作に、プレイヤーなど一般の人々が参加できる機会を作ることで、TVゲーム制作に親しむなど大きな効果が見込めるとしている。

ホームページ
8月5日開設

㈱タイトーは八月五日、本格的なインターネット・ホームページを開設した。http://www.taito.co.jp/

トピックス、「X―55」、直営店情報、会社情報など八項目から始まるもので、これまで仮設だった大和証券の投資情報サイトから大幅に内容を広げた。

うち「トピックス」では最近開設またはリニューアルした直営店の紹介、業務用ゲーム機の新作紹介、通信カラオケ「X―2000」新譜情報などとなっている。また「会社情報」では決算短信の主な内容を掲げている。

国際コピー対策

AAG経費の分担決定

JAMMA第36回理事会で広報委設置も

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA、中山隼雄会長）は七月三十一日、JAMMA会議室で第三十六回理事会を開き、活動一年延長を決めたAAG予算の分担金など検討した。

代理一名を含む理事十四名と監事一名、それに通産省から二名出席した。

入会審査では正会員としてビング㈱（本社秋田県仙北町、菅原良蔵社長）と、賛助会員として米国のアタリゲームズ社（カリフォルニア州ミルピタス、大畑政夫副社長）の入会が承認された。会員のうち㈱エスシーシーの業務移管に伴う、子会社㈱フェアリーへの変更も承認された。

部会・委員会のうち企画委員会に属している広報小委員会を委員会として独立させることが承認された。委員長は高堂良彦理事（SNK社長）で、協会の広報活動など担当する。

AAGの九六年度予算千五百万円のうち、一千万円をJAMMAが負担し、残り五百万円をTVゲーム機メーカーなど「AAGメンバー」が分担することになっているが、具体的な金額については決まっていなかった。今回橘理事（ナムコ常務）が知的財産委員長として具体案を呈示、検討することになった。橘氏の提案についてはナムコは名誉会長会社であり副会長会社並みの負担としたい、と説明。これに対し中山会長は負担額は「業容とポジションのふたつを勘案すべき」として、会長会社に準じる扱いを提案した。

その結果セガ社百五十万円、ナムコ百万円、カプコンなど四社が各五十万円、ジャレコ、テクモが各三十五万円、データイーストなど三社が各十万円それぞれ分担することが決まった。なお剰余金が生じた場合はJAMMAの一般会計に繰り入れることも了承された。

JAMMAの「健全化を阻害する機械基準」の一部が改正された。大型メダルゲーム機で台間メダル貸出機を設ける場合は紙幣識別機付きのメダルゲーム機とはならない——とするもので、六月十一日の倫理委員会で決定、今回の理事会で承認された。

AAMAがJAMMAも米国業務用TVゲーム機のレーティング（成人用などのランク付けとその表示）を採用するよう求めて来ており、JAMMAはそれなりの基準を倫理委員会で定めているとして断ってきたが、再度検討し米国向けに採用することを決めた。これは米国でレーティングの実施が不十分と指摘されているためで、米国にある日本の子会社が全面的に協力する方向で進めることになった。この問題については、九月十二日に開かれる〝国際サミット会合〟でも話合われる予定。

JAMMA香港ショー開催に向けての経過報告があり、二十八社が二百二小間に出展する予定になっているが、改めて①なぜ日本以外のメーカーに出展の呼びかけをしなかったのか、②現地・香港の業者にも出展のチャンスを与えるべきではなかったのか、という指摘が中山会長および通産省からあった。これはショー自体の趣旨・目的に関連する事項だが、これ以上の発言はなかった。ただ次回はシンガポールで開催したい（中山会長）などの意見はあった。

香港ショーに伴うツアーの手配など、辻本憲三副会長が特別委員長として担当することが、急ぎ決まった。

以上のほかインターネット・ホームページを米国の協会、AAMAはすでに開設しているがJAMMAはどうするのか、との指摘があり、広報委員会で検討することになった。

理事会終了後、JAPEA側委員を含めAMショー委員会の第二回会合が開かれ、経過報告など了承された。内容は①出展規模、小間配置、②開会式次第、③合同パーティー開催要領など。

初のテーマパーク展

TDLなど出展

スペースワールドはジャイロ出品

東京ディズニーランド（TDL）や韓国のロッテワールドなど内外のテーマパークを観光事業の視点で紹介する展示会、「世界テーマパーク&リゾートフェア96」が七月十八—二十一日、パシフィコ横浜展示場で開かれた。初めての試みで、同フェア実行委員会が主催、国際観光振興会などが後援した。

国内のテーマパークは六十以上あり、観光事業にも影響を及ぼしている。そこで同フェアは、「テーマパークとリゾートの果たす役割と可能性を、専門家、関係産業、一般市民がともに考える」という趣旨で開かれた。

同フェアは「体験博覧会」、「国際観光シンポジウム」、「訪日旅行商談会」の三つで構成され、メインの「体験博覧会」には内外のテーマパーク、リゾート関連など百十五社（団体）が出展参加した。うちテーマパークは国内十三、海外七から出展したものの、その大部分がパネル展示やパンフレット配布にとどまり、一般客へのアピールは弱く、盛り上がりに欠ける催しとなった。

展示会で目立ったものは、TDLの「トゥーンタウン」などわずか。「トゥーンタウン」はディスプレイとビデオなどでイメージを再現するもの。

「スペースワールド」は宇宙飛行士訓練マシンとして、ジャイロスコープ状に回転する「マルチアクセストレーナー」を実演。また横浜・八景島シーパラダイスは大型水槽で泳ぐ魚を見せた。

海外分は韓国ロッテワールド、米国ディズニーランド、ナッツベリーファームなどが、パネルやビデオで施設を紹介した。

同フェアの入場者数は約十三万二千人とされているが、有料入場者（大人千円、子ども五百円）については不明。

世界テーマパーク展96で、上はTDL、下はスペースワールドの小間

中国のコピー業者に

版権局が行政罰

販売禁止、没収、罰金3万元

中国の国家著作権行政管理局（国家版権局）は八月七日、SNKの業務用「ネオジオ」メイン基板のコピー品を販売した広東省汕頭市の華通実業公司（黄恵声代表）に対する行政罰を決定した。

これは中国著作権法とコンピューターソフトウェア保護法に基づくもので、①コピー基板の販売禁止、②同じく没収、③三万元（一元は約十四円）の罰金を命じた。行政罰に不服があれば北京で抗告訴訟を提起できるが、現実にはそういう訴えはほとんどないので、決定は三ヵ月後に広東省版権局に送られ執行される。

業務用コピー品販売に対する中国での行政処分はこれが初めてとなる。

特許・実用新案 出願公告・公開

（7月16日～31日）

特許庁で登録された特許、実用新案および出願公開された特許の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開の番号、登録特許については出願番号の順に掲載。新法により特許については出願広告が九六年一月から廃止、付与後異議申立制度が施行された。発明／考案の内容については各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

七月二十四日＝「シミュレーターシステム」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、2518482、3-280806。「シミュレーションゲーム機のシート揺動機構」、コナミ㈱（兵庫）、2518597、5-251861。

実用新案登録（旧）

七月二十四日＝「リモートコントローラ」、任天堂㈱（京都）、2505253、1-152267。

登録実用新案

七月三十日＝「球セーブゲーム装置」、㈱サンワイズ（東京）、3027172。

特許出願公開

七月十六日＝「カードゲーム判定装置」、大沼浩司（千葉）、8-182798。「ボールゲーム機」、㈱タイトー（東京）、8-182799。「ゲーム機の景品払い出し装置」、同、8-182857。「動揺装置」、同、8-182863。「スロットマシンのリールユニット」、日本回胴式特許㈱（東京）、8-182880請。「遊戯システム」、社本専一（東京）、8-182855。「ゴルフゲーム機」、㈱アール・デコ（静岡）、8-182856。「選択キャラクタ表示方法及び選択キャラクタ表示装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、8-182858。「ゲーム機用連射基板及びゲーム機用連射装置」、エムケイ電子㈱（東京）、㈱ケイアイシー（神奈川）、8-182859。「3次元ゲーム装置及び画像合成方法」、㈱ナムコ（東京）、8-182860。「物体の加速／減速装置」、スタンリー・ジェー・チェケッツ（米国）、8-182862請。

七月二十三日＝「セミトップビュー表示回路を具備したビデオゲーム機」、㈱タイトー（東京）、8-187356。「ビデオゲーム機」、同、8-187357。同、8-187358。同、8-187360。「テレビゲーム用入力装置のハンドル位置調整構造」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、8-187359。「楽曲当てゲーム機」、コナミ㈱（兵庫）、8-187361。「ゲーム装置、入力装置、音声選択装置、音声認識装置及び音声反応装置」、松下電器産業㈱（大阪）、8-187368。

七月三十日＝「ビンゴ・ゲーム機」、㈱カプコン（大阪）、8-191918。「スロットマシン用メダル補給シュートにおける蛇腹管取付装置」、秀工電子㈱（埼玉）、8-191919請。「ゲーム用メダルの管理方法および装置」、㈱リコス（大阪）、8-191920。「叩打ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、8-191948。「反応型ゲーム機」、同、8-191949。「占い装置」、同、8-191956。「遊技機」、長土居忍（千葉）、8-191950。「ゲーム機およびその中継器」、ソニー㈱（東京）、8-191951。「仮想現実体感方法及び装置」、中野裕（東京）、8-191952。「ゲーム機及びコンピュータ及び機械器具における操作器具」、木並瑞穂（佐賀）、8-191953。「ゲーム・システム」、日本電気移動通信㈱（神奈川）、8-191954請。「生体情報により制御されるゲームあるいは遊技施設」、㈱アムテックス（群馬）、8-191955。「移動式ブランコ装置」、㈱ツムラパークシステムズ（香川）、8-191957。「遊戯用乗り物の搬送装置」、㈱オリエンタルランド（千葉）、ザ・ウオルト・ディズニー社（米国）、8-191958請。

セガ社新作展続報

汎用大型「メガロ410」と

モデル2でCGドライブ、水上バイク機も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は七月二十六日に東京・大田区の産業プラザ「PIO」で、二十九日に大阪・江坂の東急インで、三十日に福岡・博多の同社九州支店でそれぞれプライベートショーを開き、「バーチャファイター3」や「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」など新CGゲーム四機種を中心にプライズゲーム機やメダルゲーム機、景品などの新製品を披露した。

これは十月（景品については来春）までに発売を予定している新作を発表したもの。今回は内覧会の形で原則として招待券による入場者に絞って開かれ、東京会場に約千五百人、大阪会場は五百人、福岡会場には二百人のオペレーターら関係業者が参集した。発表された新作は次のとおり。

「バーチャファイター3」＝新CG基板「モデル3」による第一弾ソフト（本紙前号参照）。発表会後同社では、同ゲームは新キャビネット「メガロ410」で九月中旬に発売し、その後「バーサスシティ」と新「プラストシティ」タイプでも販売する予定。いずれも価格未定。

「メガロ410」は三管式プロジェクター方式の四十一ｲﾝﾁ大画面型だが、操作部分と一体型になっており、従来になかった新タイプ。キャビネットは化学反応によりプラスチックを樹脂化するRIM成型方式の汎用型で、操作盤やレバー、ボタン部分に抗菌剤を配合しているのが特徴。

「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」＝「モデル2」使用。大幅チューンアップした乗用車で展開するツーリングカーレースをテーマに、ベンツ、オペル、ロメオ、トヨタの実車四台を採用し、それぞれ実際のエンジン音も音響に取り込んでいる。シフトのタイミングを知らせるフリッカーランプ点灯など新システムも盛り込んでいる。一人用「DX」と2P「ツイン」があり通信機能を搭載。完成度六〇%で参考出品。

「ウェーブランナー」＝「モデル2」使用のCG水上バイクゲーム機で、座って乗るタイプ。乗物部分はヤマハとタイアップし実在の「ヤマハマリンジェット」をデザインしたもの。十月発売予定で価格未定。

「ダイナマイトベースボール」＝「モデル2」によるリアルなCGプロ野球ゲームで、バーを引いて弾く〝バットスイッチ〟を採用（本号「話題のマシン」参照）。

このほか「ST—V」ソフトとしてエイティング／ライジング「蒼穹紅連隊」（国内、海外ともエイブルが総発売元となり九月中旬発売予定）、データイーストのTVクイズゲーム機「マジカル頭脳パワー」（九月中旬発売予定）を展示。

プライズゲーム機は同社〝キッズアミューズ〟として、ディズニーキャラを使ったLEDスロットゲーム機「トリプルチャンス」シリーズ第一弾「ザッツ・ドナルド」（参考出品）、シールを払い出すビンゴゲーム「キャラシール」（参考出品）、大きなダイスが跳びはねてすごろく形式で進めていく「ファンキーダイス」（九月中旬発売予定）、回転式アームで景品を落とす「パラダイスキャリー」（本号「話題のマシン」参照）などを出品。

メダルゲーム機は、JPM社製メカスロットマシン「リールマジック」と「フェニックス」、アイビス製のパチンコとプッシャーを合体させた二人用「ペガスパーラー」を展示。

このほか人気キャラを取り入れオリジナル名刺を作成する名刺自販機「ネーム倶楽部」、また「プリント倶楽部」に「VF3」のロゴを取り入れたバージョンなどを展示した（なお以上のうち「蒼穹紅連隊」や「ネーム倶楽部」などは東京会場のみ展示）。

景品類は「ソニック・ファイターズ」や「セサミストリート」などのキャラを使ったぬいぐるみを中心に展示した。

セガ社新作展で、上は「ウェーブランナー」（東京）、下は大阪会場

シンガポールに

SNKが子会社

香港に続き南アジア担当

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）は八月二日、シンガポールに子会社「SNKシンガポール」を設立したと発表した。三井物産との合弁によるもので、資本金十五万シンガポールドルのうちSNKが八一%、三井物産が一九%出資、七月七日に設立した。

SNKは九二年香港に子会社、SNKエイシア社を設立。東南アジア市場向けに業務用「ネオジオ」の販売を展開しているが、これまでの韓国、台湾、中国にとどまらず、アセアン七ヵ国（インドネシア、マレーシア、シンガポール、タイ、フィリピンなど）とインド、パキスタンにも急速な需要拡大が見込めることから、東南アジア第二の販売拠点を設けることになったもの。

後者の南アジア地区の売上高は、同社九五年九月期の輸出高約百五十二億円のうち、約十億円となっている。三井物産との合弁は三井物産の情報収集能力やネットワークを有効に活用できることが理由。

SNKシンガポール社の社長には、SNKヨーロッパ社副社長だった山畑達也氏が就任。当面四人でスタートする。初年度十五億円の売上げを見込んでいる。

SNK Singapore Pte., Ltd., 7 Temasek Blvd., #12-02A, Suntec City Tower 1, Singapore

富士急ハイランド

「フジヤマ」完成

高さ、速度など世界一誇る

高さ、落差、最高速度が世界一というローラーコースターが富士急ハイランド（山梨県富士吉田市、富士急行㈱経営）で七月十七日、営業運転を開始した。富士急行が企画、買い取り、運営するもので、㈱トーゴが施工した。総工費は環境整備を含め三十億円。

同園では新コースターの開発について討論を重ねた結果、ローラーコースターの原点に帰り、その醍醐味をたっぷり楽しんでもらえるという〝キング・オブ・コースター〟を基本コンセプトにした。そこでまず最高速度を最大にし、コースのレイアウトは原型とされるキャメルバック（ラクダのこぶ状の起伏パターン）を採用するなど、企画を詰めていった。名称は三—四月に公募、九万四千もの応募の中から「フジヤマ」に決定した。

コース全長は国内で最長の二千四十五㍍。二十八人乗り七両編成のコースターは最高部七十九㍍（世界一）まで巻き上げられた後、六十五度の傾斜角で地上八十㌢まで一気に急降下する。この時の落差が七十㍍（世界一）で最高速度が毎時百三十㌔㍍（世界一）となる。同園では巻き上げ高さ七十一・五㍍も世界一としている。

続いて高さ六十七㍍の高さに上がり第二のドロップ。次にブーメランターン、と連続十回以上のアップダウンを繰り返す。時速九十二㌔㍍の高速ターン、上下（八㍍）左右（二十㍍）に四回蛇行するサーフィンターンもある。最大加速は重直方向で三・四G、水平方向で〇・八G。一回三分三十六秒（うち巻き上げ一分二十秒）。毎時八百二十人が利用できる。

最高部の高さ、最大落差、最高速度、巻き上げ高さの四点についてはギネスブックに申請、このほど〝世界一〟として認定された。

富士急ハイランドではこれまで、全長千四百三十二㍍、最高点三十㍍の「ジャイアンツコースター」（六六年開設）があったが、「フジヤマ」開設とともに七月十五日に営業を終了した。「ダブルループ」（八〇年開設）、「ムーンサルト・スクランブル」（八三年開設）など宙返りタイプは健在である。

富士急ハイランドにオープンした世界一のローラーコースター

「ネオジオワールド」に 演出付きボウル

日本初、ブランズウィック製

SNKは直営屋内型テーマパーク「ネオジオワールド」（茨城県土浦市）内に、期間限定アトラクション「13日Jの恐怖」と、ボウリング場に「コズミックボウル」を導入した。

「13日Jの恐怖」は約二百六十平方㍍の敷地内にいくつかのホラー仕掛けを設けるというもので、七月二十日から九月一日まで営業する。

「コズミックボウル」はムービングライトのショー、最新の音響システムなどの音の演出、暗闇で光るレーン・ピンボールなど、新スタイルのボウリング場。これまであったボウリング場にさらに五千万円投資し、全面改装、七月二十六日に再オープンした。

「コズミックボウル」は米国ブランズウィック社が開発した新スタイルのボウリング場で、既存のボウリング場をパーティー会場のように変えてしまい、その斬新さが米国で評判になり、大幅な売上げ増につながっているとのこと。日本では初めて導入された。

「ネオジオワールド」は九五年十二月にオープン、六ヵ月半で七十万人以上の入場者数があった。SNKでは直営店について「スポーツアミューズメント」をキーコンセプトにしており、それをボウリング場でも実現することができた、としている。

「ネオジオワールド」内を新しくした「コズミックボウル」

レオマワールドに 大型機2機追加

三精輸送機通じ買いとり

テーマパーク「レオマワールド」（香川県綾歌町、㈱レオマ経営）はこのほど大型遊園施設二機種を導入、七月二十日に営業運転を開始した。同園は九一年四月開業だが、九四年は水不足、九五年は阪神大震災の影響で入場者数はそれぞれ開業初年と比べ四割減の百三十万人、百三十二万人に落ち込んだが、大型遊園施設の導入で今年は前年比六%増の百四十万人以上を見込んでいる。

導入した遊園施設はローラーコースター「ビバーチェ」と、海賊船「パイレーツ」。「ビバーチェ」は三精輸送機が製造、施工、十七億四千万円かかった。「パイレーツ」はイタリアのザンペルラ社製で、三精輸送機が施工、二億六千万円かかった。いずれもレオマが買い取り運営する。

ローラーコースター「ビバーチェ」はイタリア語の「熱烈な」を意味する言葉から採用した名称。ひねり落としから湖面すれすれを疾走するのが特徴。全長九百㍍（うち水上部分三百五十㍍）、高低差は二十五㍍（最下部は水面上一㍍）で、最高時速七十五㌔㍍。最大傾斜三十度、最大カント（左右傾斜角）六十五度、最大加速三・一七G。二十二人乗りの六両編成で、一回約二分半の走行を楽しむ（身長など制限がある）。五百円のD券またはパスポート券で利用する。

海賊船「パイレーツ」も湖面に設置された。回転直径二十二㍍、最高部の高さ十二・九㍍、最大傾斜角度左右六十五度、速度毎分六百三十六㍍。一回四十二名が約二分間楽しむ（身長など制限がある）。四百円のC券またはパスポート券で利用する。

レオマワールドにオープンした「ビバーチェ」と「パイレーツ」

論潮 抑制の対象

警察庁生活安全局長としての基本的考えなどを聞くというインタビュー記事が「警察学論集」八月号に載っており、その中で風俗営業について泉幸伸局長は次のように説明している。

――「風俗営業も風俗営業適正化法の対象というのは、一定レベルの抑制が行われるべき業種としてあるんでしょうね。どのレベルかというのは社会の変化に伴い変化していくところがありますが、特に、風俗関連営業等については、全く野放しにすると社会通念以上に過激になるとかね。そういう難しさがあるんで、許認可事務を含めて一線では苦労していると思いますが、基本的にはきちっと営業の実態がつかめているかという問題があるんですね」（十頁）。

生活安全局が扱う課題は多く、風営法対象業種の問題点はそのひとつにすぎないので、短かい言葉で語り尽すことにはもともと無理はある。しかし、それだからこそどうしても触れざるをえないことが表面化することにもなる。

警察庁は風俗営業について、「風俗営業を国民に社交と憩いの場を提供するという点で一定の社会的有用性のある営業と位置付け」云々と説明することがあるが、一方ではこのように「一定レベルの抑制が行われるべき業種」となる。これには言外に、抑制が必要とされる理由が存在することも示している。なぜなら理由もないのに抑制する必要がないからだ。

新風営法の立法過程で「八号営業」を風俗営業として新設する理由は、遊技機賭博と少年非行の未然防止とされた。遊技機賭博については、賭博に結びつく偶然の遊技と結びつく可能性のほとんどないスキルゲームを混同し、問題解決を一層困難にした。これについては「きちっとした営業の実態がつかめているか」という問題が残る。さらに少年非行化防止について風営法が定める規制と少年補導の因果関係はますます不明となっている。これでは解決はますます遠ざかるのではないか。

今年の初心会展 11月22—24日に

「第八回初心会ソフト展示会」は十一月二十二—二十四日、幕張メッセで開かれることになった。従来の旧初心会は一月に解散、任天堂TVゲーム関係を扱う新初心会を発足させており、展示会を継続する。

十一月の展示会では「ニンテンドウ64」用の磁気ディスクシステム「64DD」が披露される。注目される山内溥社長の講演は未定。

出張所開設

コナミ㈱・宇都宮出張所＝栃木県宇都宮市中央二の五の十二、TUビル、☎（028）649—7890、富田陽一郎所長。静岡出張所＝静岡市吉野二の十二、☎（054）221—1234、中島秀之所長。宮崎出張所＝宮崎市老松一の四の三十五、☎（0985）26—4567、木下昭彦所長。

事業部移転

㈱スクラッチ・販売事業部＝大阪市北区神山町一の十五、扇町高橋ビル6F、☎366—8822、兼本進販売事業部統括本部長。

3協会調べ「AM産業界の実態調査報告書」

業務用と家庭用を合わせ市場1兆4千億円に後退

94年度実績に基づき455社がアンケート回答

JAMMA、AOU、NSAの三団体は、家庭用TVゲーム市場も含めたゲーム関連市場の実態調査をまとめた「アミューズメント産業界の実態調査報告書」を七月二十二日発表した。

これは「将来のAM産業の発展を期すためには実態を的確にとらえた統計資料の策定が不可欠」とのことから、三団体の共同事業として昨年に続き実施したもの。

基本的な調査方法は前回と同じで、実務は㈶余暇開発センターに委託。九四年度実績についてのアンケート調査票を郵送、昨年十月十六日から今年二月十五日までに返送された回答票を集計、「報告書」としてまとめられたが、前回同様に解説などを加えず前回との比較分析もなされていない。

調査の対象は業務用AM機のメーカーと販売業者、オペレーター、そして家庭用TVゲームのハードとソフトのメーカーで計千五百社。前回は千百八十四社だったが、家庭用分野の対象業者を大幅に増やした。

千五百社中、回収四百八十二社で回収率三二・一%(前回三三・四%)、うち無効回答が二十七社あり、有効回収は四百五十五社で三一・三%(同三一・五%)となった。

同調査の集計対象となった業者数はAM機製造・販売が八十九社、オペレーター三百三十三社、家庭用TVゲームメーカーが六十三社で、三十社が複数回答している。

調査項目は多岐にわたっているが、「報告書」では①業務用AM機器の販売高、②オペレーションの売上高、③家庭用TVゲームのハードとソフトの販売高――の三つに大きく分けてまとめられている。

この三つの分野を合計した売上高を「AM産業界の市場規模」としており、その集計結果は一兆四千三百五十七億円で、前回(一兆六千三百七十四億円)に比べ一二・三%減少した。また業務用販売高は千八百五十七億円(前回二千三十六億円)で八・八%減、オペレーション収入は五千六百九億円(同五千八百億円)で三・三%減となり、業務用全体では七千四百六十六億円(同七千八百三十六億円)で四・七%減となり市場は縮小した。

家庭用TVゲーム市場も一九・三%減の六千八百九十一億円となった。

なおこのうちAM機器販売高のみ集計値をそのまま使い、その他の数値は推計値となっている。

AM機販売高千9百億円 国内向け13%減、輸出増

業務用AM機器について、同調査では次の八種類に分類している。

①「TVゲーム機」＝ビデオ画面を使用しコインオペレーションにより営業するもの。②「メダルゲーム機」＝メダルイン/アウト方式のもの(クレジット式のみや対人ゲームテーブルは除く)。③「乗り物」＝硬貨作動式の小型キディライドで、中・大型乗物機は除く。④「クレーン(景品提供機)」＝クレーンを使用して景品を提供するもの。⑤「(クレーン以外の)その他景品提供機」＝クレーンを使わず景品を提供するもの。⑥「その他のゲーム機」＝①―⑤以外のものでフリッパーや占い機など。⑦「景品類」。⑧「ゲーム関連付帯機器ほか」＝両替機、貸機など。以上の八分類でカラオケや遊園施設は除外されているが、クレジット方式のみのゲーム機や対人ゲームテーブル、チケット制による小型乗物機、大規模店や屋上ロケの中型乗物機、シミュレーターなど(ロケ収入に含むのかどうか)の扱い方が明確ではない。同調査の目的でもある「実態を的確にとらえる」ためにもAM業界が対象とする機械やロケ形態などの明確化が望まれる。

八分類されたAM機器製品の合計販売高は千八百五十七億円。この「製品」とはOEMを含む自社製品を意味しており、他社製品の仕入れ、販売高は含まれていない。うち国内向けが七二%を占める千三百四十四億円で前回(千五百四十一億円)と比べ一二・八%減少した。逆に輸出は五百十三億円で前回(四百九十四億円)より三・八%増加している(左上の円グラフ参照)。

国内向け製品販売高を種類別に見ると(左の棒グラフ参照)、TVゲーム機が六百二十八億円と他を圧倒し、次いで景品類が百八十億円、プライズマシンが百七十億円(うちクレーン機五十七億円)、メダルゲーム機百三十七億円、その他アーケードゲーム機八十二億円、乗物機三十一億円となっている。

このうち前回より増加したのはクレーン機以外のプライズマシンで前回の九十四億円から一九・七%増、これに伴い景品類が前回の百四十七億円から二二・九%もアップした。なお関連付帯機器も六八・八%増の百十五億円となっている。

このほかはすべて大幅減少となっており、最も落ち込んだのはクレーン機で前回の百億円から四二・三%もダウン。次いでメダルゲーム機が前回百九十九億円から三一・一%減、その他アーケードゲーム機が前回百十六億円から二八・八%減、乗物機が三十九億円から二二・一%減。そしてTVゲーム機が七百七十九億円から一九・三%減となったが、減少率は最も少なかったという結果になっている。

輸出入額の機種別は調査していない。輸入額については、前回に比べ二三・八%減の百二十八億円となり、輸出超過傾向をさらに強める結果となった(右下の表)。この輸入額が製品販売高に占める割合は六・九%(前回八・三%)となっている。なおAM機器製造販売業者八十九社中、輸入を行なったのは三割強の二十七社で、輸入業者も前回(三十社)より減少した。

販売高については、他社製品を仕入れて販売したディストリビューター中心による「仕入販売高」(下の表)も集計しているが、これは転売などによりデータが重複するものと考えられるため、参考として扱っている。

それによると仕入販売高は七百四十九億円で、前回の九百八十一億円より二百三十億円も下回り、ディストリビューターも苦しい立場となっていることがわかる。仕入販売高の輸出入額および機種別販売高などの内訳を前回は集計していたが、今回は調査していない。なお仕入販売額と自社製品販売額の合計は二千六百六億円(前回三千十七億円)となる。

同調査では各分野ごとに「一年後の増減予想」について、「増加」、「変わらない」、「減少」の三段階での回答を求めている。その結果、AM機器の販売高の予想は全体として伸びると回答した業者が四一%だった。前回は五三%だっただけに状況はさらに厳しくなるものと予想している。同調査は九四年度実績に基づくものなので、九五年度実績がすでに確定している業者も多いことから、この「予想」はある程度の「結果」を表しているとも言える。

増減予想を種類別に見た場合、増加予想が最も多いのはプライズマシン(クレーン機以外)で六二%、次いで景品類が四九%、TVゲーム機が四〇%、その他アーケードゲーム機が三三%となっている。逆に減少予想はクレーン機のみが五七%と半数を超えているのが目立つ。

ほとんどの機種で現状維持を予想する業者が多い。その中で減少予想が増加予想を上回っているのは、クレーン機以外にメダルゲーム機と乗物機がある。メダルゲーム機は現状維持が三九%だが、減少が三二%で増加二九%より多い。乗物機は現状維持が六四%、減少が二八%、増加予想は八分類中で最も少ない八%となっており、厳しい状況を反映している。このほか減少予想が最も少ないのが関連付帯機器で四%、次いでTVゲーム機とその他アーケード機がいずれも七%となっている。

業務用AM機製品販売高(単位:億円、カッコ内は前回)
輸出 513 (494)
製品販売高 1,857 (2,036)
国内向け 1,344 (1,542)

国内向け製品販売高(1,344億円)の種類別内訳
(単位:億円、下段は前回)
テレビゲーム 628 / 779
メダルゲーム 137 / 199
乗り物 31 / 39
クレーン 57 / 100
他景品提供機 113 / [illegible]
その他 82 / 116
景品類 180 / 147
関連機器 115 / 68
0　200　400　600　800

※「製品販売高」は、OEMを含むオリジナル製品の販売高を意味する。

業務用AM機・関連製品の輸出入額、仕入販売高の比較
(▲はマイナス)

	輸出額	輸入額	仕入販売高(他社製品)	製品販売高(自社製品)	自社と他社製品の合計販売額
94年度	513	128	749	1,857	2,606
93年度	494	168	981	2,036	3,017
増減率(%)	3.8	▲23.8	▲23.6	▲8.8	▲13.6

ロケ収入は5千6百億円 全体3%減だがTV機増

次にオペレーション分野についてだが、この市場規模の数値は推計となっており、回答の集計から求めた一台当たりの売上高に、警察庁調べ(九五年十二月現在)による全国のゲーム機設置台数を掛け合わせたもの。ただし調査票では、九五年九月時点での数値を求めている。

また同調査では、家賃や歩合契約を問わず店舗の運営主体がオペレーター側にある場合を「直営」とし、運営主体が相手先にある場合を「レンタル」と区別して集計しているが、複雑で多岐にわたっているわが国のオペレーション事情を考えた場合、そう区別することに意味があるのかどうかという点についても、今後の検討課題と見られる。

「報告書」では、直営とレンタルを合わせたオペレーション収入は五千六百九億円と推計し、前回と比べ三・三%減となった(右上の円グラフ参照)。

これを機種別に見ると(右の棒グラフ参照)、やはりTVゲーム機が二千百九十四億円で最も多く全体の三九・一%を占めている。次いでメダルゲーム機が千八十一億円(一九・三%)、クレーン機が千四十四億円(一八・六%)、クレーン機以外のプライズマシンが五百七十五億円(一〇・三%)、その他アーケード機が五百三億円(九・〇%)、乗物機が二百十三億円(三・八%)の順となっている。

これらを前回と比べてみると、最も伸びたのはTVゲーム機で一二・七%増となっている。TVゲーム機は製品販売高が大幅ダウンしたにもかかわらずロケ収入が増えており、これは従来製品が意外と健闘しているのもその要因のひとつと見られる。

次いでクレーン機以外のプライズマシンが二一・六%増。これは製品販売高とともに景品類販売高が大幅に伸びていることから、新機種および新景品(キーホルダーなどクレーン機に使えない景品)に人気が集中したとも見られる。乗物機のロケ収入も三・四%増となったが、製品販売高が激減しているため従来機の稼働率が高いことを示しており、乗物機メーカーの厳しい状況を反映したデータとなっている。

このほかの機種のロケ収入はダウンしており、フリッパーなどプライズ機以外のアーケードゲーム機が三四・二%減、クレーン機が九・八%減、メダルゲーム機が一・一%減といずれも製品販売高とともに減少傾向にあり、これらの市場は縮小している。

なおロケ収入のうち直営は三千九百二十億円、レンタルは千六百八十九億円、また八号店は三千八百十四億円、非八号店は千七百九十五億円という集計もなされている。

オペレーターの機械購入高は(左上の円グラフ参照)、前回と比べ二三・八%減の八百九十二億円。ロケ収入の減少が、その減少率以上に機械購入意欲の減退に反映している。

店舗数(右下円グラフ参照)については、回答会社と警察庁調べ(九五年末現在)の数値から推計したもので計五万一千五百二十店。これは直営とレンタルを合計したものだが、前回は同一店への複数レンタル業者数をそのまま店舗数として重複計算していたのを、今回修正したため、前回よりレンタル店舗数は四万五千店も少なくなった。

うち八号店は一万八千八百九十三店と推計。

AM機の設置台数(左の図表参照)の推計は、前回と比べ六・八%増の八十八万八千台。うちTVゲーム機が全体の四八%を占める四十二万八千台、メダルゲーム機が十二万七千台、プライズマシン以外のアーケード機が十万一千台など。なお乗物機は販売高が激減しているのに一万六千台も増えたことになっているのは不自然であり、同調査の対象範囲がはっきりしないことによる回答業者の戸惑いが表れている。

このほか一店当たりの設置台数や一台当たりの売上高なども試算している(右下の表参照)。それによると平均で一店当たり十七・二台設置され、売上高は千八十九万円、一台当たり六十三万二千円で、機種別の一台当たり売上高を見るとクレーン機とメダルゲーム機が高い。売上げ予測はクレーン機以外のプライズ機が増えるとしている。

家庭用販売高も19%減少 32ビット179万台出荷

さて家庭用TVゲーム分野については、前回の二倍の六十三社の回答に基づいて推計した結果、この市場規模は前回と比べ一九・三%減の六千八百九十一億円となっている。これはTVゲーム専用機のハードとソフトの販売高を合わせたもので、パソコン用ゲームソフトなどは含まれていないとされている。

この販売高のうち国内向けが五七・四%を占める三千九百五十七億円、輸出が二千九百三十四億円。前回は国内向けが四六・一%で輸出額のほうが上回っていたが、今回は国内向けが〇・五%増、輸出が三六・三%減となり逆転した。

またハードとソフトの売上げを見ると、ハードが前回と比べ二九・〇%減の二千六百九十四億円、ソフトが一一・一%減の四千百九十七億円。ソフト販売高の数値について同報告書では、「有力ソフトメーカー六社を対象にヒアリングを行ない、ハードメーカーがソフトメーカーから受けるソフト生産委託費を推定し、ハードメーカーのソフト販売高を修正した」としている。

販売高をハードのビット数別でも推計している。それによると前回には含まれていなかった「サターン」や「プレイステーション」など32ビット機の登場が、他に大きな影響を与える結果となっている。ハードの32ビット機の販売高は二一七・八%増の五百六十八億円、このほかはすべて減少し16ビット機は四九・〇%減、8ビット機は八三・八%減となった。

ソフト販売高のうち32ビット機用は三倍強となる四百二十二億円、16ビット機用は一一・三%減だが、それでも三千百十三億円と全体の八割弱を占めている。

出荷数ではハードの合計が千九百八十二万台、うち16ビット機が八百六十一万台で五四・七%減少。32ビット機は百七十九万台を出荷。ソフトの出荷は計千六百タイトルで一億七千六十六万本。うち16ビット機用が八百八十九タイトルで一億二千万本、32ビット機用は二百四十三タイトルで千百万本となっている。

オペレーション売上高(単位:億円、カッコ内は前回)
レンタル店舗 1,689 (1,842)
直営店舗 3,920 (3,957)
総売上高 5,609 (5,800)
レンタル非8号 597
レンタル8号 1,092
直営8号 2,722
直営非8号 1,198

種類別売上高(直営、レンタル合計)
(単位:億円、下段は前回)
テレビゲーム 2,194 / 1,946
メダルゲーム 1,081 / 1,215
乗り物 213 / 205
クレーン 1,044 / 1,158
他景品提供機 575 / 511
その他 503 / 764
0　500　1,000　1,500　2,000　2,500

業務用AM機購入高
(単位:億円、カッコ内は前回)
1,066
機械購入高 892 (1,172)
機械リース料 174
総売上高 5,609 (5,800)

業務用AM機設置台数
(単位:千台、カッコ内は前回)
レンタル店舗 408 (396)
直営店舗 480 (435)
総設備台数 888 (831)
レンタル非8号 212
レンタル8号 196
直営8号 290
直営非8号 190

種類別AM機設置台数(直営、レンタル合計)
(単位:千台、下段は前回)

直営の8号店 7,869 15.3%
直営の非8号店 9,784 19.0%
レンタルの8号店 11,024 21.4%
レンタルの非8号店 22,843 44.3%
総店舗数 51,520

右の円グラフは全国の総店舗数の推計
(実態調査の回答を基に警察庁95年末調査の営業所数から推計

店舗形態別売上高指標

	平均	直営8号	直営非8号	レンタル8号	レンタル非8号
AM機1台当たり売上高(単位:千円)	632	938	632	558	281
1店舗当たり売上高(単位:千円)	10,887	34,591	12,247	9,901	2,614
1店舗当たりAM機台数(単位:台)	17.2	36.9	19.4	17.8	9.3

種類別AM機1台当たり売上高指標(単位:千円、カッコ内は前回)

	平均	テレビゲーム	メダルゲーム	乗り物	クレーン	他提供機	その他
直営店舗AM機1台当たり売上高	817	741	926	444	1,761	690	555
	(909)	(750)	(1,124)	(597)	(1,884)	(653)	(744)
レンタル店舗AM機1台当たり売上高	414	348	659	372	637	417	396
	(465)	(321)	(766)	(602)	(945)	(476)	(538)

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.275

逆流現象

矢飛圓方

一週間以上もうだるような暑さが続いているある日、寝つかれず薄い蒲団の上で輾転反側しているところへ、夜半になっているのに電話のベルの音。咄嗟におもいうかんだのはあまり状態がよくない田舎の母のこと。このあまりの暑さがあたかも鞭ででも打たれたかのように、弱っている母には堪えたのではあるまいか。年齢をとってからの電話は若い頃の電話とちがって、受けてうきうきと心が弾むようなてのものは殆んど期待は出来ない。大体に暗くおちこまされるようなのが圧倒的に多い。

身体は暑さにうたれて疲れきっているのに、妙に気だけはいつまでたっても鎮まらない。疲れているのに冴えている神経の昂りを鎮めるようにして、緊張しながら受話器をとる。

「もしもし、あお前さんか」

「何」

「分るだろう」

「何ですか」

「山川だよ」

「なあんだ」

「なあんだとは何だ」

「こんな時間にどうしたのさ」

「暑くて寝つかれないから、横になってあれこれと来し方行く末よしなしごとをおもいうかべているうちに、矢飛ともながい間逢ってないな、学生時代は毎日毎日飽きもしないでつるむようにして歩いていたのに、年齢をとると知らない間にかくも疎遠になってしまうものかと、そんな事を考えてる間に、そうだ今なら矢飛も深夜になってもまだ逃げやらぬ盛夏の暑熱にあてられ、眠りたくても眠れずに、あれこれ考え続けて挙句の果には俺さまのことに行き当っているのではないだろうか。よし、迷うことはない。おもいたったのが吉日ともいうではないかと早速電話をした次第さ」

「ま、それはいいけど、何分にも時間が時間だからびっくりするのではないの」

「そう驚いたような声にはきこえなかったよ」

「また、また、御冗談を」

「明日にでも一度拙宅へ来ないか」

「急に言われてもな」

「そんなにスケジュールがびっしりとつまるほどの仕事があるのですか」

「うん今や分秒刻みの仕事に追われていてね。と言うのは冗談にすぎないけどさ。自由業は経済的には全くの不自由に追いこまれてしまうね」

「お互いさまさ。今更そういうことをぼやいても始まらないよ」

「そうだな。いい年齢になって、年がら年中、ちいちいぱっぱの先生を続けていてもね。ちいちいぱっぱと唱いながらも、そういう自分の姿を情なく感じることが多かったからね」

「ちいちいぱっぱとこちらが唱っていても、全然講義をきいてくれない。学生たちは完全なマイペースで教室に缶ジュースは持ちこんでくるは、ガムはくちゃくちゃ嚙むは、酷いのになると、いつもは後の方の席でいるかいないか存在不明の学生が最前列正面の席、俺の目前で仲好くなった女子学生とながながとキスをして見せてくれた奴までいた。

何か言えば相手を喜ばせるだけで、どうせキスをして悪い理由をあげろとか絡んでくるのに決っているから、当方は無視の一手しかなかったけどさ。学生がしきりにつかう言葉で言えばまさにむかつくというやつさ。むかつくというのはああいう事態のために用意されている言葉であると、しみじみと感じいりながら、自分で選びとった職業とはいえ、顔で笑って心で泣いて、なおも俺はちいちいぱっぱと歌い続けたものさ」

「一年毎にアー、ベー、セー、デーとこちらが発音しても、あれだね。こちらの発音の後を追って続けて発音してくる学生が減ってきたね」

「場合によっては全員全然発音せずにじっとこちらの顔を見ているね。いい年齢こいてよくそんな単純なことを真面目な顔で出来るものだと、しらっとして冷たい軽蔑の目つきで見てるね」

「ま、そういう屈辱的な場を離れて自由な身になることが出来たのだから、自由を満喫するようにしなくっちゃ」

「で自由なんだから、明日来いよ」

「うん、行くよ。で山川は自由に日々を過しているのかい」

「それがさ、分秒刻みとは言わないまでもさ、去年の大地震後、凶器にもなることが実証された本の処分を家族全員から迫られて、去年一年間は何とかかとか言いながら逃げ続けていたけど、今年に入ってからは遂に逃げきれずに本の処分をはじめざるをえなくなってしまって、週に一度小型トラック一台分ずつの本を処分してるんだ」

「え、本が生命か、生命が本かという山川さんが真逆」

「だから一度現場を見にきてくれよ」

「そんな状態だったら折角行っても、落ち着いて話なんか出来ないのではないの」

「そう言われれば間違いなくそうだな。今はばらばらになっていた全集を揃えるために、本を運び出しはじめた頃よりもよけいに、家中に本の大山小山がのさばっているからね」

「じゃあ行けないよ」

「いやいや、矢飛が来て目についた本で欲しいのがあれば、どれもこれも欲しいだけ無料で進呈するつもりだから、態々来てくれと言ってるんだよ」

「無料と言われても、山川が今迄あんなに大事にしてきた本は貰いにくいよ」

「いやいや、今や山川はすっかり変ってしまいました。いかに短時日に家から本を追っぱらって清々とした気分になれるか、家から本を追い出してしまうことを明けても暮れても考え続け、本の処分の方法だけに腐心しています。むしろ当方としては矢飛が本を大事にしてくれることをよく知っているから、自動車のトランク一杯分でも本を貰ってくれたらほっとするよ。逆流現象だね。何でも目的を遂行しようとすると、その過程で以前よりも一時事態が悪化することがよく生じてくる。しかしそれをぐっと踏みこたえれば、事態は一挙に明るい見とおしの方へ加速され目的は達成されてゆく」

「しかしどこかの国では一方的に逆流現象がこれでもかこれでもかと続発して、目的がないものだから、事態は全くの暗闇の悪の方へと流れ続けている」

コンパクトクレーンゲーム機

NEO MiNi
ネオミニ

高収益の決定版！コンパクトクレーンゲーム機ネオミニ!!

コンパクトクレーンゲーム機「ネオミニ」は、置き場所を選ばない省スペース設計。あらゆるロケーションで、空きスペースやデッドスペースの活用を実現し、さらなる集客・収益アップに貢献します。

●使用電源:AC100V(50/60Hz)
●消費電力:45W ●本体重量:31kg
●本体外形寸法(mm):
幅488×奥行518×全高784

ネオミニでは5種類のツメを同梱。
景品に合わせて自由に交換でき、
捕獲率の調整も思いのままです。
●標準爪 ●平爪 ●直爪 ●山爪
●バケット爪(お菓子やキャンディもつかめます。)

ネオミニレッド　ネオミニグリーン　ネオミニピンク　ネオミニイエロー　ネオミニホワイト　ネオミニパープル

オプション
置き場所に合わせていろいろ選べる!
ネオミニ用スタンド

本体同様に6つのカラーバリエーションを用意。
(高さ750mmと600mmの2タイプから選べます。)

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。画面はハメコミ合成です。●NEOGEOはSNKの商標です。

★ オシャレでカワイイ景品たちが続々登場!! ★

THE KING OF Fighters '96
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96関連アイテム続々登場!!

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
ペタペタ転写シール
OP価格30,000円 10種類(80個入り)
超人気ゲーム"ザ・キング・オブ・ファイターズ'96"のキャラを使用したファン必携のニューアイテム。しかも、肌にも貼れて暗い所で光るシールは、幅広い客層にアピールします！
●サイズ：直径6.5cm程度　©SNK 1996

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
ムービングペット
OP価格25,000円 8種類(200個入り)
新しい形態のキャラクターマスコット。2つのタイプが一緒に入ったお得なアイテムです。
●パッケージサイズ：3×4×6.5cm程度
©SNK 1996

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
フラッグ
OP価格24,000円 7種類(100個入り)
大人気のキャラクター達がプリントされた、お洒落なミニフラッグ。
●パッケージサイズ：直径6cm 高さ18cm程度(円柱型)
©SNK 1996

OP価格29,600円 5種類(80個入り)
洗練された和風デザインが素敵なタペストリーです。大人気のサムライスピリッツのキャラクター達の描きおろしイラストがプリントされて注目度は抜群！
●パッケージサイズ：10×20cm程度　©SNK 1993.1994.1995

※商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。

株式会社 エス・エヌ・ケイ
本社　〒564　大阪府吹田市豊津町18-12　TEL.06(339)3311(大代表)
大阪販売　〒564　大阪府吹田市豊津町18-12　TEL.06(339)5588　FAX.06(338)9506
東京支店販売　〒102　東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)　TEL.03(5275)2737　FAX.03(3222)7422
東京特機事業部　〒102　東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)　TEL.03(5275)2733　FAX.03(3222)7422
札幌支店　〒065　北海道札幌市東区北48条東15-2-36　TEL.011(752)6364　FAX.011(731)6446
仙台支店　〒983　宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25　TEL.022(284)0191　FAX.022(284)0193
名古屋支店　〒465　愛知県名古屋市名東区陸前町3001　TEL.052(702)8522　FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在　〒731-01　広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1　TEL.082(871)8317　FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在　〒760　香川県高松市福岡町2-13-17　TEL.0878(23)3371　FAX.0878(23)0920
福岡支店　〒812　福岡県福岡市博多区豊2-4-19　TEL.092(413)6156　FAX.092(413)8740
SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN.　PHONE. 06(339)5577　FAX.06(338)7175

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

フリッパー市場後退で
WMS社が子会社再編
ギャンブル機部門にフリッパーを含める

ニール・ニカストロ氏

米国のWMSインダストリーズ社(本社シカゴ、ニール・ニカストロ社長)は六月二十七日、同社を三つの上場会社に分割するとの大がかりな再編計画を明らかにした。AMゲーム部門の不振によるもので、再編手続きは秋までかかる。同社のCEOは父親のルイス・ニカストロ会長と共同だったが、七月一日付でニール・ニカストロ氏が単独のCEOとなった。

WMS社はニューヨーク証券取引所(NYSE)上場会社。子会社としてAMゲーム機製造のウィリアムズ社、ミッドウェー社、家庭用TVゲーム製造のウィリアムズ・エンタテイメント社、ギャンブル機製造のWMSゲーミング社、プエルトリコでのカジノホテル経営部門などがある。うちウイリアムズ社とミッドウェー社はシカゴの同じ工場で、フリッパー、TVゲーム機、リデムプションゲーム機を製造してきた。

今回の再編計画によると、①業務用と家庭用のTVゲーム製造子会社、②ギャンブル機とフリッパーの製造子会社、③プエルトリコのカジノホテル経営子会社、の三部門になる。うち③については、ほとんど変化がない。

TVゲーム部門は新会社となり、株式の一五%が発売される予定で、証券取引委員会(SEC)に承認申請する。WMS社は八五%を保持する。WMSギャンブル機とフリッパー製造を担当する新子会社についても、同様に一五%を売り出す。

フリッパーについては世界的に市場が縮少していることから、WMS社としても規模を小さくし、出荷タイトル数もこれまでよりかなり少なくする予定。ウィリアムズ、バリー、ミッドウェーのブランドがどう継承されるかは明らかでない。さらにこれが二番目の子会社に含まれることになった根拠も不明だ。

二番目の子会社は「WMSインダストリーズ」となるもよう。TVゲーム子会社の名称などはまだ決まっていない。米国AMゲーム業界を代表するフリッパー、TVゲーム機のメーカーだったウイリアムズ/ミッドウェー社は、大きな変革を迎えることになった。今回のWMS社再編は、景気後退が深刻化している米国AMゲーム機業界の現状を、改めて示すものとなっている。

セガ社とカプコン部門統合で合意に

フリッパー・ピンボールの世界的な市場後退のため、セガ社が所有するセガ・ピンボール社(イリノイ州メルローズパーク)とカプコンの米国業務用子会社カプコンコインオプ社(イリノイ州アーリントンハイツ)のピンボール部門を統合する話が、セガ社とカプコンとで進められている。

セガ・ピンボール社は、八六年に設立されたデータイースト・ピンボール社を、セガ社が九四年八月に買い取ったもので、フリッパー市場で三〇%のシェアを持つとされている。セガUSA社の一部門となっていた。

カプコンは九三年六月フリッパー製造のためのゲームスター社を設立。これは九五年五月の米国子会社再編に伴い、業務用子会社カプコン・コインオプ社に統合された。同社フリッパーは、九五年九月のAMOA95に出品された「ピンボールマジック」が初めて。

セガ・ピンボール社とカプコン・コインオプ社のフリッパー部門の統合が、実際どのように進められるかはまだはっきりしていないが、十月初めをめどにセガ社とカプコンの間で交渉が続けられているもよう。それぞれのフリッパー部門を統合した合弁会社が設立される、というのが最も可能性が高いがそれも未定。

IAAPA国際代理人
トーゴ前田氏ら
日本、台湾、韓国地区を担当

遊園地関係業者の国際協会IAAPA(インターナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメントパークス&アトラクションズ)はこのほど、トーゴ海外部の前田雅彦課長と、日本イベント産業振興協会国際部の田中秀朋部長の二人を、IAAPAの国際代理人(リプレゼンタティブ)に選任したことを明らかにした。

IAAPAの国際代理人は九五年六月、米国以外の世界九ヵ所に事務所を設ける形でスタートしたもので、国際代理人はボランティアとしてそれぞれの地区の会員または非会員からの問い合わせに応じるなど、IAAPAの活動を支援する。

極東地域では当初、中国・香港地区代理として香港・オーシャンパークのフローレンス・チャンさんが指名されていたがこのほど脱落、やめてしまった。

前田、田中の両氏は日本・台湾・韓国地区の共同代理人とすることが今年三月のIAAPA役員会で決まった。これは日本・台湾・韓国地区にも代理人が必要というのが理由。中国・香港地区の代理人については目下募集中としている。

フランスのDB3社
EXAグループに
アブランシェなど商号残す

フランスのディストリビューター会社であるアブランシェ社、SFA(ソシエテ・フランセーズ・オトマティック)社、GDI社の三社がこのほど連合、EXAグループを発足させた。アブランシェ社がSFA社とGDI社の株式を買い取った上で三社を合併、EXAグループとした上で、もとの三社をEXAグループの販売部門として再編することにしたもの。

EXAグループはナムコ、カプコン、コナミなどの製品を扱っており、十社以上のサブ・ディストリビューターを擁し、またノルマンディーに工場もある。

フランスのディストリビューターは連合化の傾向があり、クーニック(旧アミロ)グループ、セガグループに対抗、EXAグループが生まれたことになる。

通信モデムでリンク
広域ゲーム競技
米国IT社「3Dゴルフ」使い

電話回線で遠隔地にあるTVゲーム機をリンク(連結)、ゲーム競技を進めるという試みが米国で本格的にスタートした。インクレディブル・テクノロジー(IT)社の「ゴールデンティー3Dゴルフ」を使って、六月中旬から七月七日まで大会が行なわれた。

これはTVゲーム機にモデムを装着、イリノイ州、オハイオ州など五大湖周辺の六州に設けられた百四十五台のTVゲーム機をリンクさせて催されたもの。数百人のプレイヤーが参加、数千ドルに相当する賞金を争って競技した、とされている。

これはTVゲーム機のこれまでにない楽しみ方として注目され、オペレーション収入も増大した。そのためリンクするTVゲーム機の台数も、その後さらに増え百八十台になった。二回目の競技は七月十九日から八月四日にかけて催されており、一段と規模を増した。

ICE社から
TV水上スキー
低価格シミュレーターで

米国ICE社(ニューヨーク州クラレンス、ラルフ・コッポラ社長)は「チェックス」などユニークなアーケードゲーム機メーカーとして知られているが、TV水上スキーゲーム機「スキーマックス」を今秋にも出荷する見通しとなった。

「スキーマックス」は前方の画面を見ながら、足もとのボードを操作するというもので、ナムコ「アルペンレーサー」などとコンセプトは同じだが、開発方針が異なるようで、価格もかなり安いとされている。同社ではゲーム機としての性格よりも、シミュレーターとしての性格を強調している。三月のACME96に試作機を出品、九月のAMOA96で完成品を出品する予定となっている。

ICE's "Skimaxx"

International Trade Show

Show	Date
EBE (Maastricht, Netherland)	Sep. 5-7
JAMMA Show (Chiba, Japan)	Sep. 12-14
LIW'96 (Birmingham, U.K.)	Sep. 24-26
AMOA Expo'96 (Dallas, U.S.A.)	Sep. 26-28
Game Expo'96 (Budapest, Hungary)	Sep. 26-28
World Gaming Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 1-3
AL Preview (London, U.K.)	Oct. 9-10
Fun Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 9-12
FER-Interazar (Madrid, Spain)	Oct. 10-11
Slovakia Show (Bratislava, Slovakia)	Oct. 10-12
ENADA'96 (Rome, Italy)	Oct. 17-20
Park Show (Remini, Italy)	Oct. 24-26
Int'l Amusement Expo (Buenos Aires, Argentina)	Oct.30-Nov.1
E3 Tokyo (Chiba, Japan)	Nov.1-4
AMOAQ'96 (Gold Coast, Australia)	Nov. 5-9
Norsk Automatmesse (Oslo, Norway)	Nov. 15-16
IAAPA'96 (New Orleans, U.S.A.)	Nov. 20-23
JAMMA Hong Kong (Hong Kong)	Nov. 28-30
EELEX (Moscow, Russia)	Dec.1-3
Amusexpo/Forainexpo (Paris,France)	Dec. 10-13

話題のマシン

「システムスーパー22」使用CGゲーム

首都でタンク戦

ナムコの「トーキョーウォーズ」（DX）

(株)ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、「システムスーパー22」によるCGタンク戦ゲーム機「トーキョーウォーズ」（DX）が九月上旬発売となる。

これは東京を舞台に緑と白の戦車軍がタイマー内に繰り広げるサバイバルゲームで、実際の街並みを撮り込んだ背景がリアル。発射ボタンが付いた半円形ハンドル、前進ペダル（右側）と後進ペダル（左側）を操作する。

ステージは二種類あり、積み上げられたコンテナやドラム缶により迷路状になった〝湾岸地帯〟と、道路を走り地下駐車場などにも入ったりする〝副都心〟のいずれかを選択。首都高速や渋谷駅前を多数の戦車が走行する場面などは迫力がある。

画面は操縦席視点と戦車中央に立った指揮官の目から見た視点を切替えできる。画面上部には敵と味方の戦車の位置を示すレーダーマップを表示。

砲撃は照準カーソルを合わせてボタンを押す。砲撃のたびに座席が前後に少し動く〝リアクティブシート〟を採用。五十㌅のプロジェクター方式の二人用。通信機能で最大四人まで同時プレイ可能。価格未定。

トーキョーウォーズ

コミカルで軽快なTV野球

〝魔球〟と〝秘打〟

データ「スタジアムヒーロー96」

データイースト(株)（本社東京、福田哲夫社長）から、TV野球ゲーム「スタジアムヒーロー96」が八月二十八日発売となる。

これは前作のバージョンアップ版で、〝魔球〟や〝秘打〟などを採用したコミカルタッチの野球を展開する。選手キャラにCGレンダリング技術を使っている。八方向レバーと三つのボタンを操作する。主な特徴は次のとおり。

八チームから一チームを選択。魔球を投げるスーパーヒーロー投手と、高確率でホームラン級の当たりを打つヒーロー打者を各六人から一人ずつ選ぶことができる。魔球は通常考えられないような球種で七種類ある。また投球後のレバー操作でコースの微調整も可能。バッターは三種類のスタンスを使い打ち分けができる。このほかボタン連打でのダッシュや、レバーとの組合わせでいろいろなプレーが可能。選手キャラは〝チビ〟〝ノッポ〟〝ムキムキ〟タイプなどコミカルで動きも軽快。

同社システム基板「MLC」対応で、ソフト基板OP価格八万八千円。なおマザー基板（OP価格四万八千円）は今回からバージョンアップされたため、同ソフト購入時に従来のマザー基板を新基板と無料で交換する。

スタジアムヒーロー96

動物シリーズで

日邦の「なかよしパンダ」

二人乗りバッテリーカー「なかよしパンダ」が、日邦産業(株)（本社名古屋、岡屋裕造社長）から三月以降発売となっている。

これは同社〝ミニポーター96〟の〝動物シリーズ〟の一機種でパンダの顔を大きくデザインしたもの。

大型バッテリーを使用し、連続五時間の作動が可能。ハンドル部分に安全パッドを使用。作動中にメロディーが流れる。重さは八十㌔㌘と軽量で、小回りも利く。作動時間は三段階に切替え可能。価格四十五万円。

なかよしパンダ

シャベルですくう4人用

JP付き景品機

タカラAM「スウィートハート」

プライズマシン「スウィートハート」が、(株)タカラアミューズメント（本社東京、佐藤博久社長）から八月十九日発売となった。

これは景品をシャベルですくうゲーム。ドームボックス内の中央に回転テーブルがあり、その外側に景品が多数置かれている。プレイヤーはボタンでシャベルを移動させて景品をすくい上げ、テーブルに乗せると、中心部にあるハート形のプレートが回転して景品を押し出すように落とし口へ落とすというもの。

ジャックポット機能もあり、プレイ中に操作盤に設けられたルーレットが回り「JP」に止まれば、テーブル上の景品とは別にドーム内上部に設置された景品が払い出される。四人用でOP価格六十八万円。

スウィートハート

話題のマシン

「モデル2」使用、〝バットスイッチ〟で

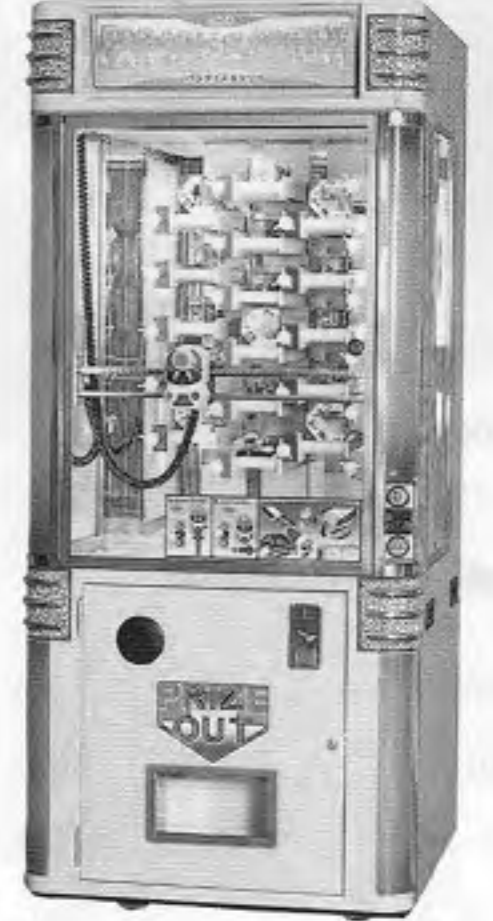
リアルプロ野球

セガ社プライズ機「パラダイスキャリー」も

(株)セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、「モデル2」使用のCG対戦プロ野球ゲーム「ダイナマイトベースボール」が八月末に発売となる。またプライズマシン「パラダイスキャリー」が八月上旬発売となった。

「ダイナマイトベースボール」はポリゴン画像によるリアルな表現で、三振やホームランでのバッターとピッチャーの表情やしぐさ、タッチプレイでの迫力あるズームアップなど場面に応じて自在に変化する画面視点など演出効果も高い。また攻撃側はキャッチャーの目から見た画面で分かりやすく、投げてくるボールに合わせる〝バットカーソル〟の採用により初心者でもプレイしやすい。守備側はピッチャーのすぐ後ろからの視点で、リアルなピッチングが楽しめる。

八方向レバーと二つのボタンのほか、半円形に回して離すとバネで元に戻るレバー〝バットスイッチ〟を操作。このバットスイッチの回し方の度合により、バッターはバントや強振を、ピッチャーはボールの緩急を使い分ける。またレバーとボタンの組合わせにより、変化球七種類の選択、盗塁や牽制球、タイムなどを行なうほか、ボタン連打で守備力がアップし、ジャンピングキャッチやスライディングキャッチなどができる。

チームはプロ野球十二球団から、球場はドーム球場や芝生球場など三種類からそれぞれ選択。選手は実名を使用。同社「DX50」型でOP価格百六十万円、「バーサスシティ」で八十四万円、同タイプ用改造キット四十八万円。

「パラダイスキャリー」は、ベルトコンベアを回して上に乗った景品を落とすというもの。

ボックス内に十六個のミニベルトコンベアが奥から手前へ突き出しており、各コンベアの左端にボールが付いている。プレイヤーは二つのボタンでアームを移動、欲しい景品を乗せたコンベアの前に停止させると、先端がコの字形のバーが伸びてボールを挟み回転。同時にコンベアが動いて景品を手前へ運んで落とす。景品サイズは最大九・五×八㌢で八十八個まで収納可能。価格六十二万二千五百円。

ダイナマイトベースボール
（下は操作盤）

パラダイスキャリー

カプコン「CPSII」18弾

サバイバル戦も

「スト・ゼロ2アルファ」

(株)カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、同社「CPSII」第十八弾となる格闘ゲーム「ストリートファイター・ゼロ2アルファ」が、八月二十二日発売となった。

これはシリーズ最新作で前作をバージョンアップしたもの。八方向レバーと六つのボタンでパンチ、キック、空中ガード、ダウン回避、ゼロカウンターなどを駆使するという基本的な遊び方は前作を継承した上で、追加および変更された主な内容は次のとおり。

選択できるキャラは十八人だが、うち七人に設定されたエキストラプレイヤーキャラも使えるようになった。ただしこのキャラは「ストII」と同じものなので、その後加わった〝スーパーコンボ〟など新しい技は使えない。

また一回のみの体力ゲージで次々と新しい相手に挑戦していく〝サバイバルモード〟、二人が協力してコンピューター側のキャラと戦う〝ドラマチックバトルモード〟が加わった。このほか各キャラに新しい必殺技が追加されている。このほか選択できる連続技〝オリジナルコンボ〟、オートマチックモードでのコンボやガードは前作と同じ。ソフト基板販売のみでOP価格十二万九千円。

ストリートファイター・ゼロ2アルファ

2人用TV占い機

診断と恐怖映像

コナミ「悪魔の映写室」

コナミ(株)（本社東京、上月景正社長）から、心理テストによるTV占い機「悪魔の映写室」が、七月中旬発売となった。

これは心理テストの結果に合わせたホラー映画を映し出し、最後に占い結果をプリントアウトするもので、ヘッドホンを付けて立体音響を聞きながら進めていく。

自分のイニシャル、性別、年齢を入力後、三つの心理テストに答えると、実写映像によるホラー映画を上映。ソフトはCD−ROMでCDプレーヤーを使用。映画は数種類あり、それぞれ三種類の結末が用意されており、テストの回答により異なるものとなる。プリントアウト（モノクロ文字）は性格占い（二人用は相性診断）とアドバイス。OP価格九十八万円。

悪魔の映写室

総目録 No.95

本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶ＴＶゲーム機、❷アーケードゲーム機（プライズマシン、占い機を含む）、❸乗物機に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ＲＯＭキットのみなどのＴＶゲーム機については、画面の写真だけにしました。

ストームブレード
「ＳＳＶ」によるＴＶシューティングゲーム。戦闘機４機種にパイロットキャラを設定。基板ＯＰ価格13万８千円、ソフト基板８万８千円。【ビスコ】No.519

ソニック・ザ・ファイターズ
同社同名機の基板販売。８種類のキャラが多彩な技を駆使。「バーチャストライカー」などからの改造ＲＯＭ基板ＯＰ価格19万８千円。【セガ社】No.519

ソニック・ザ・ファイターズ
「モデル２」使用ＣＧ格闘アクションゲーム。同社キャラ〝ソニック〟や〝テイルス〟が登場。ニューアストロシティ型ＯＰ価格68万円。【セガ社】No.519

闘姫伝承・エンジェルアイズ
ＴＶ格闘ゲーム。女性キャラのみ８人が登場しコミカルな技を使う。基板ＯＰ価格16万８千円。「でろ～んでろでろ」改造ＲＯＭ９万８千円。【テクモ】No.520

もうぢゃ
ＴＶ落下物パズルゲーム。低額硬貨を高額に交換し、千円札にして消していくという〝両替パズル〟。基板ＯＰ価格14万８千円。【エトナ／メディア商事】No.519

ダンクマニア
「システム11」使用ＣＧバスケットボールゲーム。２オン２で10チームから選択。４人まで同時プレイ可能。基板ＯＰ価格17万８千円。【ナムコ】No.519

ソウルエッジ・バージョンⅡ
「システム11」の前作をバージョンアップしたＣＧ武器格闘ゲーム。空中コンボやタイムアタック制などを追加。基板ＯＰ価格23万８千円。【ナムコ】No.519

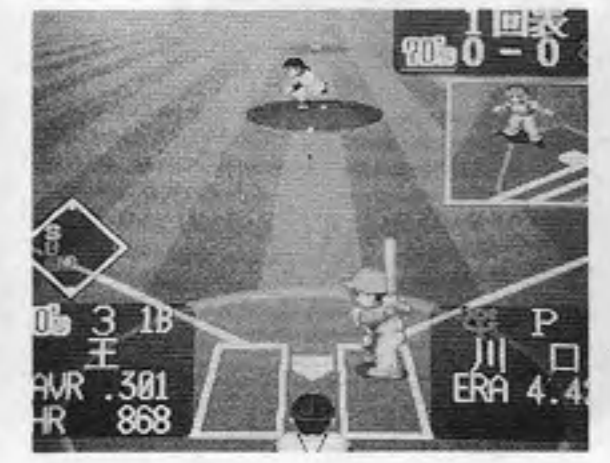
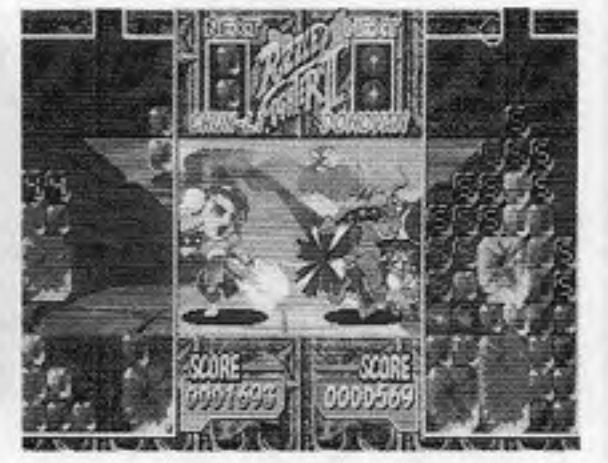
ニンジャマスターズ・覇王忍法帖
「ネオジオ」ソフトの対戦格闘アクションゲーム。素手と武器所有を任意選択可能。カセットＯＰ価格９万８千円。【ＡＤＫ／ＳＮＫ】No.519

彼女が?に着がえたら
「ＭＡＣＳ」ソフト。４択制ＴＶクイズゲーム。正解で女子高生の服装を変えていく。基板ＯＰ予価12万８千円、カセット７万８千円。【アイマックス】No.519

バルキューブ
キューブを弾き返しながら、上部に連なるブロックに当てて消していくＴＶブロック崩しゲーム。基板ＯＰ価格13万８千円。【メトロ／エイブル】No.521

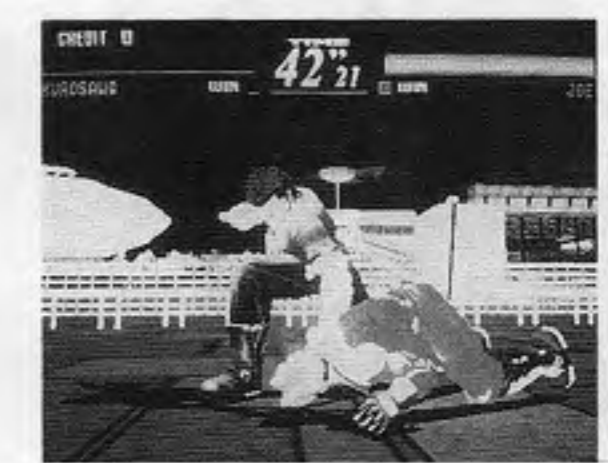
実況パワフルプロ野球96
ＴＶプロ野球ゲーム。選手キャラは実在選手を漫画的にデフォルメ。投球でボールの高低、６種類の球種など選択。基板ＯＰ価格15万８千円。【コナミ】No.521

ジェットウェーブ
ＣＧ水上バイクゲーム機。立って乗りアクセルレバーを引いて走行。カーブで全体を傾けジャンプでハンドルを上下動。ＯＰ価格176万円。【コナミ】No.521

プロップサイクル（ＤＸ）
「システムスーパー22」使用ＴＶ人力飛行ゲーム機。ペダルを踏んで飛行し赤い風船を体当たりで割って得点を重ねていく。価格230万円。【ナムコ】No.521

スーパーワールドスタジアム96
〝ワースタ〟シリーズ８作目のＴＶプロ野球ゲーム。プロ野球のＯＢで構成するチームを追加。計17チームに。基板販売でＯＰ価格14万８千円。【ナムコ】No.520

スーパーパズルファイターⅡＸ
「ＣＰＳⅡ」第16弾のＴＶ落下物パズルゲーム。ゲーム進行に合わせ同社ＴＶキャラが格闘する。ソフト基板ＯＰ価格11万９千円。【カプコン】No.520

ビシバシチャンプ
３人用アップライト型ＴＶバラエティーゲーム機。福笑い、間違い探しなどミニゲーム17種を３つのボタンでプレイ。ＯＰ価格63万８千円。【コナミ】No.522

ハイパーアスリート
ＣＧスポーツゲーム。ハードル、ハンマー投げ、三段跳び、水泳など11種目に挑戦。各競技に合格ラインを設定。基板ＯＰ価格15万８千円。【コナミ】No.522

ダイナマイト刑事
「ＳＴ－Ｖ」ソフトのＣＧ格闘アクションゲーム。テロ集団と素手で戦い敵の武器を奪って使うこともできる。カートリッジＯＰ価格12万円。【セガ社】No.522

ラストブロンクス
同社同名機の基板キット販売。前転を繰り返し相手の懐に飛び込む攻撃なども可能。体力による３本勝負制。基板キットＯＰ価格48万円。【セガ社】No.521

ラストブロンクス
同社同名機の「バーサスシティ」タイプ。キャラは８人。途中で攻撃動作を止めてフェイントをかけることもできる。ＯＰ価格86万円。【セガ社】No.521

ラストブロンクス
「モデル２」使用ＣＧ武器格闘ゲーム。舞台は仮想都市〝東京〟だが実際の景観を背景に採用。「ニューアストロシティ」型ＯＰ価格68万円。【セガ社】No.521

話題のマシン

（第519号～第522号）

逆転!!パズル番長
ＴＶ落下物パズルゲーム。６人の番長キャラがゲーム進行に合わせ派手な格闘を展開するという演出がある。基板ＯＰ価格14万８千円。【富貴商会】No.522

神凰拳
「ネオジオ」ソフトのＴＶ格闘ゲーム。地上から空中へ移動し連続技や特殊技などを駆使。カセットＯＰ価格９万８千円。【ザウルス／ＳＮＫ】No.522

アルペンサーファー
「システムスーパー22」使用ＣＧスノーボードゲーム機。スライド滑走やパンクターンなども駆使。初級と上級コースがある。価格228万円。【ナムコ】No.522

ジャンボフレンド
プライズゲーム機。メカスロット式で結果に応じてノートか鉛筆、またはその組合わせで払い出される。ＯＰ価格39万８千円。【カプコン】No.521

スウィートランドミニ
プライズマシン。「スウィートランド」のミニ版だが、景品は少し大きいものが使える。板のスライド幅を４段階に調整可能。価格38万円。【ナムコ】No.521

コンビニパレード
２人用プライズマシン。吊り下げ景品を回転バーで落とす。上中下の３段に大中小の景品を使用できる。定価110万円。【トーゴ】No.520

エアーサッカー
米国ＩＬ社製エアーホッケーをサッカーバージョンに改良したもの。ブラックキャビネットにネオン管装飾が付いている。ＯＰ価格93万円。【友栄】No.520

フープ・イット・アップ
米国アタリゲームズ社製２人用アーケードゲーム機。バスケットのゴールシュートゲーム。一定得点以上で景品が出る。ＯＰ価格78万８千円。【マルカ】No.520

カルトネーム
ＴＶ占い機。姓名判断とともに改名する場合の幸運の名前とその運勢を占いプリントアウト。占いジャンルは６つ。ＯＰ価格78万円。【アイマックス】No.519

いけいけシリーズ・ドラえもん
定置型乗物機。雲に乗った〝ドラえもん〟をデザイン。キャラの音声が出る。ミニカプセル景品付き。１人乗りでＯＰ価格29万８千円。【バンプレスト】No.520

いたずらにゃんこ
〝ミニポーター96〟シリーズのバッテリーカー。魚をくわえたトラネコをデザイン。ハンドルに安全パッド付き。２人乗りで価格45万円。【日邦産業】No.520

走れ／新幹線
定置型乗物機。〝のぞみ〟の先頭車両をデザイン。レバーやボタン、パネルなどでいろいろな運転手の遊びができる。３人乗りで定価93万円。【トーゴ】No.519

わくわくウルトラマンレーシング
定置型乗物機。〝ウルトラマン〟をデザインし目が光る。21インチ画面でのバイクゲーム付き。ホープのＯＥＭ。２人乗りで価格137万５千円。【セガ社】No.519

ＵＦＯキャッチャー21
従来機をグレードアップした２人用クレーン機。アームの真下が分かるビーム照射機構、下部からのライトアップなどが特徴。ＯＰ価格92万円。【セガ社】No.522

スウィングスワング
ボール投げのアーケードゲーム機。ランダムに左右に動く３つのリングにボールを通過させる。一定得点以上で景品払い出し。価格73万円。【ナムコ】No.522

総目録索引

ゴー／ゴー／パトカー
定置型乗物機。ロールマップ上でパトカーを操作するメカゲームや音声が出るマイクなどいろいろな遊び付き。３人乗りで定価90万円。【トーゴ】No.522

ぺんぎんバス
定置型乗物機。同社「都バス」の外観デザインが異なるバージョン。前面にスモークウィンドーを使用。３人乗りで定価78万円。【真砂工業】No.521

都バス
路線バスをテーマにした定置型乗物機。バスの料金箱に硬貨を投入しスタート。電光式運行表や停車ボタンで遊ぶ。３人乗りで定価78万円。【真砂工業】No.521

ヘイ／タクシーⅡ
定置型乗物機。前作のバージョンアップ版で配色がカラフルになり、遊びの内容も一新し多彩になった。３人乗りで定価90万円。【トーゴ】No.521

SEPTEMBER 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 — ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	—	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（SNKネオジオ） The King of Fighters '96 (SNK)	7.95
2	1	子育てクイズマイエンジェル（ナムコ） Quiz My Angel* (Namco)	7.76
3	4	ラストブロンクス—東京番外地（セガ社） Last Bronx (Sega)	7.33
4	—	レイストーム（タイトー） Ray Storm (Taito)	7.32
5	2	ダイナマイト刑事（セガ社　ST—V） Die Hard Arcade (Sega)	7.21
6	6	バーチャファイター　2.1（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	7.00
7	3	デカスリート（セガ社　ST—V） Decathlete (Sega)	6.92
8	5	ストリートファイター・ゼロ2（カプコン） Street Fighter Alpha 2 [Street Fighter ZERO 2] (Capcom)	6.46
9	8	鉄拳　2バージョンB（ナムコ） Tekken 2 (Namco)	5.92
10	10	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	5.78
11	9	実況パワフルプロ野球　96（コナミ） Powerful Proyakyu 96 (Konami)	5.56
12	13	スーパーワールドスタジアム　96（ナムコ） Super World Stadium 96 (Namco)	5.50
13	11	バーチャファイター　2（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	5.40
14	12	ファイナルロマンス　R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	5.36
15	14	スーパーパズルファイターIIX（カプコン） Super Puzzle Fighter II Turbo* (Capcom)	5.29
16	—	スターグラディエイター（カプコン） Star Gladiator (Capcom)	4.89
17	24	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（コナミ） Tokimeki Memorial Crazy Cross (Konami)	4.82
18	15	スラムダンク　2（コナミ） Run & Gun 2 [Slam Dunk 2] (Konami)	4.78
19	23	19XX（カプコン） 19XX (Capcom)	4.76
20	20	スーパーリアル麻雀　PVI（セタ／ビスコ） Super Real Mahjong PVI* (Seta/Visco)	4.71
21	17	メタルスラッグ（ナスカ／SNKネオジオ） Metal Slug (Nazca/SNK)	4.69
22	18	ビッグトーナメントゴルフ（ナスカ／SNKネオジオ） Neo Turf Masters (Nazca/SNK)	4.60
23	26	パズルボブル　2（タイトーF3） Puzzle Bobble 2 [Bust-A-Move Again] (Taito)	4.57
24	21	ファイナルロマンス　2（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	4.56
25	28	ゼビウス3D／G（ナムコ） Xevious 3D/G (Namco)	4.53

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	3	アルペンサーファー（ナムコ） Alpine Surfer (Namco)	8.71
2	1	サイドバイサイド（タイトー） Side By Side (Taito)	8.14
3	2	プロップサイクル（DX）（ナムコ） Prop Cycle (DX) (Namco)	7.80
4	4	ガンブレードNY（SD／DX）（セガ社） Gunblade NY (SD/DX) (Sega)	7.06
5	5	電脳戦機バーチャロン（2P／VS）（セガ社） Virtual On — Cyber Troopers (2P/VS) (Sega)	6.67
6	7	バーチャコップ　2（DX／S）（セガ社） Virtua Cop 2 (DX/S) (Sega)	6.48
7	6	タイムクライシス（DX／SD）（ナムコ） Time Crisis (DX/SD) (Namco)	6.30
8	8	レイブレーサー（2P）（ナムコ） Rave Racer (2P) (Namco)	6.00
9	12	セガラリー・チャンピオンシップ（2P）（セガ社） Sega Rally Championship (2P) (Sega)	5.93
10	11	アルペンレーサー（ナムコ） Alpine Racer (Namco)	5.68
11	9	エースドライバービクトリーラップ（SD／DX）（ナムコ） Ace Driver — Victory Lap (SD/DX) (Namco)	5.58
12	14	バーチャファイター　2（DX）（セガ社） Virtua Fighter 2 (DX) (Sega)	5.50
13	15	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	5.47
14	13	デイトナUSA（ツイン）（セガ社） Daytona USA (Twin) (Sega)	5.31
15	17	ダートダッシュ（SD／DX）（ナムコ） Dirt Dash (SD/DX) (Namco)	5.15

■フリッパー (FLIPPERS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	コンゴ（ウィリアムズ／タイトー） Congo (Williams/Taito)	5.25
2	3	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	4.75
3	6	フランケンシュタイン（セガ社／データイースト） Frankenstein (Sega/Data East)	4.50
4	4	バットマン・フォーエバー（セガ社／データイースト） Batman Forever (Sega/Data East)	4.34
5	5	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	4.33

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	プリント倶楽部（アトラス／セガ社） Printing Club (Atlus/Sega)	8.70
2	—	シンデレラマジック（タイトー） Cinderella Magic (Taito)	6.33
3	2	リアルパンチャー（タイトー） Real Puncher (Taito)	5.11
4	4	エキサイト・スピードホッケー（セガ社） Exciting Speed Hockey (Sega)	4.71
5	3	手相占い・ちょっとみせて（セガ社） Palmist (Sega)	4.35

Capcom Unveils "CPIII" Without CG Technology

Capcom Co., Ltd., Osaka, unveiled on August 8 its new coin-op video game board "Capcom System III" (CPIII) and its first software "Warzard". The second one "Street Fighter III" will be shipped in December 1996. The "CPIII" contains a 32-bit CPU and features a variety of upgraded functions from the present 16-bit "CPII" system. It does not however have computer graphics (CG) capability.

The new 32-bit "CPIII" was unveiled to tradesters at private shows held in Osaka on August 7 and in Tokyo on August 8. It consists of a main board containing the CPU and flush memory, and the software case containing the CD-ROM player, CD-ROM and sub-CPU. By replacing the key cartridge on the main board and CD-ROM, software can be exchanged.

A functional comparison of the "CPIII" with the "CPII" shows that the CPU processing capacity is more than four times as large as that of the "CPII", the number of colors is 327.68 million, or 16 times as large as that of the "CPII", and the data capacity is about 4 times larger, according to Capcom. Power consumption has been reduced by half.

However, in spite of Capcom's announcement in March this year that it was developing "Street Fighter III" as a CG video game, the "CPIII" will not incorporate CG capability. When asked about this, Kenzo Tsujimoto, president of Capcom, replied that this was "because we changed the development plan in May this year."

According to Tsujimoto, "Although software incorporating CG technology was developed using the "CPIII", the screen image quality turned out to be poor compared to that of conventional 16-bit video. Therefore, we decided not to include the CG technology until the quality improves."

Capcom intends to ship the "CPIII" system together with the first software "Warzard" in the coming autumn. Software will continue to be developed for the conventional "CPII" system and the new software "Street Fighter Zero 2 Alpha" will be released at the end of August.

Although development of the company's own CG board is postponed for the foreseeable future, Capcom will continue to develop CG games based on Sony's "Play Station" board. The first game was "Star Gladiator" and the second game is now under development, Tsujimoto explains.

At the private shows, in addition to "Warzard" and "SF Zero 2 Alpha", the universal cabinet "Impress" was the focus of great interest due to its low price of ¥148,000. According to Capcom, it is being produced in Fuchien, China. With a built-in 29-inch monitor, Capcom stresses its ease of use. It can also be simply disassembled for transportation and assembled again.

Sega, Capcom To Combine Pinball

It has become very likely that Sega Pinball, Inc., Melrose Park, IL, and Capcom Coin-Op, Inc., Arlington Heights, IL, will combine in October. This reflects the major slump in the world pinball market. It was announced recently that Hayao Nakayama, president of Sega Enterprises, and Kenzo Tsujimoto, president of Capcom, reached a basic agreement in April this year.

Data East Pinball was established in 1986 and then purchased by Sega in August 1994, and renamed Sega Pinball. It constitutes the pinball department of Sega Enterprises (USA) and controls a 30% share of the world market. Meanwhile, Capcom USA's coin-op video department and Gamestar, which was established in June 1993, were integrated into Capcom Coin-Op in May 1995, Capcom Coin-Op shipped its first pinball "Pinball Magic" in September 1995.

Many details remain to be worked out between Sega Pinball and Capcom Coin-Op's pinball division, and the eventual shape of the merger is still far from clear. A joint company appears to be the most likely but it is as yet undecided.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
ampress @ msn. com

China Punishes Counterfeiter

The National Copyright Agency (NCA), China, issued a punishment order on August 7 to Hua Tung Electronic, Swatow, Guangdong, which was raided by the NCA on June 19 for having sold counterfeit boards of SNK's "NEO·GEO" (*see "Game Machine" No. 523*).

The punishment on Hua Tung Electronic consists of: (1) prohibition of counterfeit board sales; (2) forfeiture of counterfeit boards; (3) 30,000 yuan of fine.

Operator Sugai To Go Public

Sugai Entertainment Co., Sapporo, an operator company, has decided to offer its stocks for public subscription over the counter (OTC). Established in 1954 as Sugai Kogyo, the company started in the movie theater operation business, and then advanced into arcade, bowling and karaoke operations. In April 1996 the company changed its name to the present one.

Out of its revenue of ¥7,064 million for the fiscal year ended March 1996, ¥3,076 million (43.6%) was occupied by income from arcade operation, followed by ¥2,193 million (31.1%) from bowling operation, and ¥841 million (11.9%) from movie theater operation. The company's' stocks will be offered for public subscription on September 11.

SNK Sets Up Singapore Sub

SNK Corp., Osaka, has announced that it established SNK Singapore Pte Ltd., its second subsidiary in Southeast Asia, on August 2. In April 1992 SNK established SNK Asia Ltd. in Hong Kong. The new subsidiary aims to strengthen the company's marketing in the South Asian market.

The company's fiscal results for the year ending September 1995 show that sales in Southeast Asia, India, Pakistan, etc., accounted for only ¥1,000 million from total exports of ¥15,200 million. In order to increase sales in the area, SNK Singapore was established.

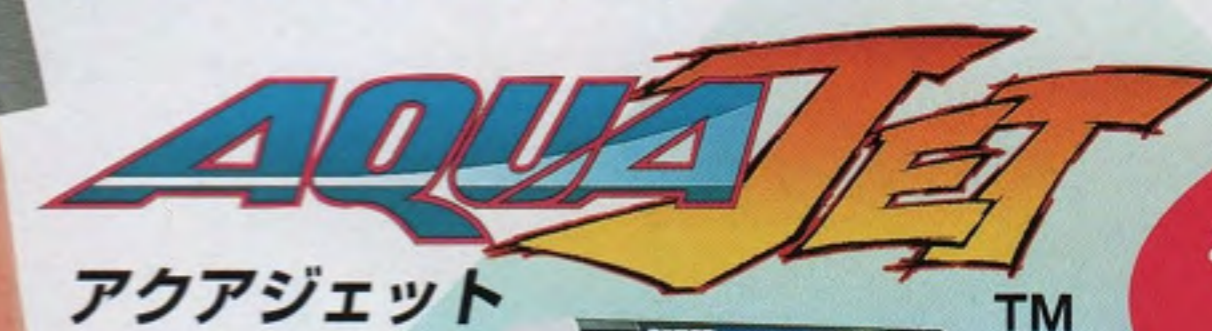
SNK Singapore, which was established in mid-July, was capitalized at 150,000 Singapore dollars, with 81% invested by SNK and 19% by Mitsui & Co., Ltd., a major Japanese trading house. SNK joined with Mitsui since Mitsui is experienced at information collection and networking in this area. Tatsuya Yamahata, who was vice-president of SNK Europe, assumed office as president.

SNK Singapore Pte. Ltd.
7 Temasek Blvd., #12-02A
Suntec City Tower 1,
Singapore 038987
(phone) +65-336-7877

Capcom Changes Head Of US & Euro Subsidiary

Minoru Sasatani assumed office as president of Capcom Coin-Op, IL, USA, Capcom's US subsidiary, as of July 1. At the same time, Tim Harada became president of Capcom Europe, Germany. Roy Ozaki, president of Mitchell, was also appointed sales representative of Capcom Europe.

Sasatani had been head of the overseas sales dept. in Japan since 1992. Yosuke Yoneda becomes vice-president of Capcom Europe and will continue to keep close contact with Capcom's European distributors.

A breakdown of Capcom's business in the fiscal year ended March 1996 shows that exports amounted to ¥9,750 million (including ¥5,117 million from its movie ventures). Capcom intends to market its coin-op videos more aggressively to new markets such as South Africa and East Asia. So, immediately after consolidating its sales systems in the USA and Europe, Capcom will make preparations for these new markets.

namco
この店、超感じいいよね！
ねえねえ、
最近私ここのお店好きなの！カラオケも
クラブもいいけどぉ、やっぱ楽しく
ゲームで遊びたいよね〜！
今、必要なのは女性を含めた幅広い新規客層の獲得！
それが、貴方のお店の売上アップを図ります。
おすすめします！ 複数設置で集客・収入効果抜群！
すでに好評を得ております「アルペンレーサー」等で、複数設置による集客力・収益力は
確実な効果を得ております。（当社ロケーションで実証済み）
最新3-DCG
アクアジェット・シミュレーションゲーム
AQUA JET
アクアジェット
TM
おすすめはこれ！
チョベリグって感じぃ〜！
大好評発売中！
ナムコ・スポーツ体感シリーズ“超”強力ラインナップ！
PROP CYCLE
TM
プロップサイクル
SD
DX
ALPINE SURFER
アルペンサーファー
ALPINE RACER
アルペンレーサー
TM
ナムコ・ワンダーページ
インターネットで最新の製品情報をお届けしています
http://www.namco.co.jp/
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
※仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい
本 社 〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL03-3756-2311(大代)
販売一部（東 京）〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL03-3756-2311(大代)
（札 幌）〒003 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2 TEL011-822-5002(代)
（名古屋）〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27 TEL052-933-6305(代)
販売二部（大 阪）〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL06-338-3511(代)
（福 岡）〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24 TEL092-474-5605(代)
©1996 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.